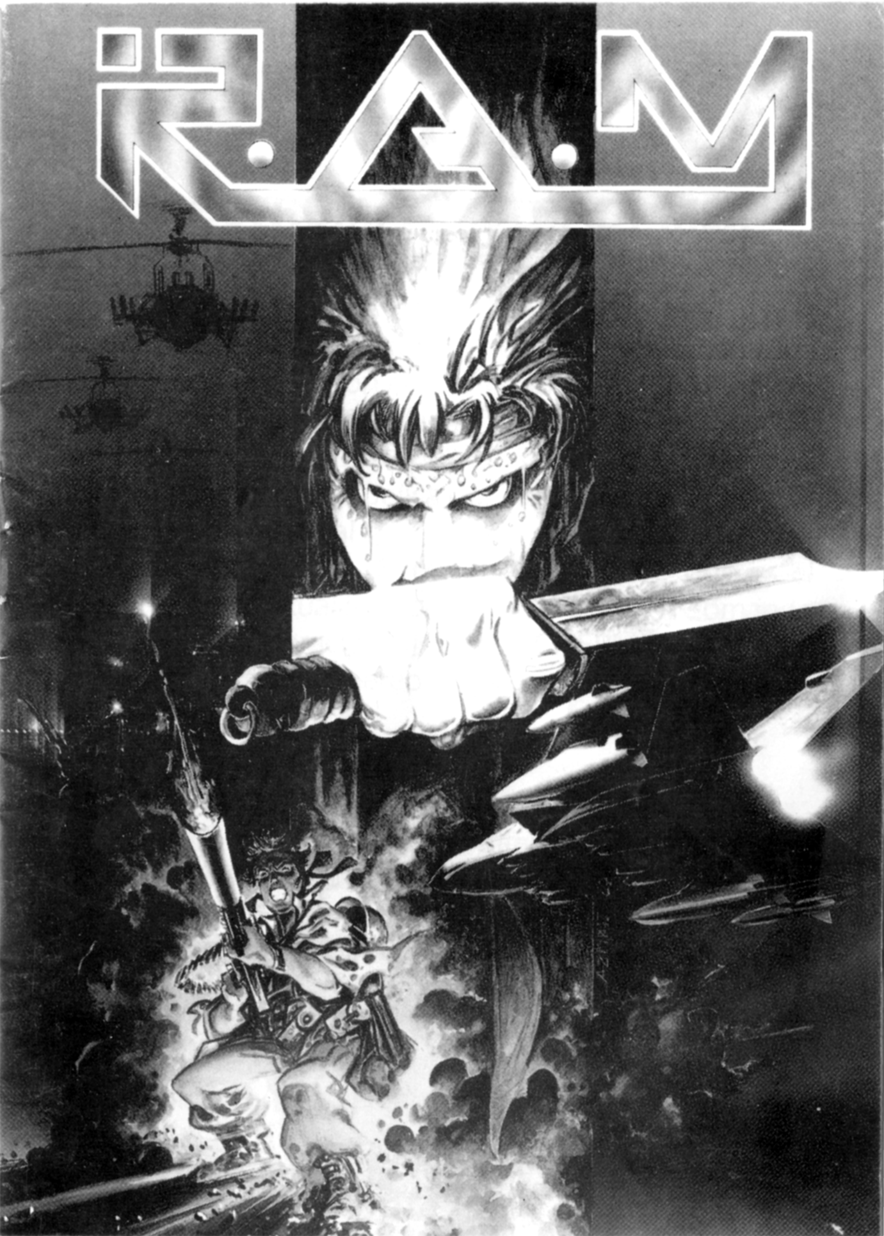

R.A.M

RAM

SPECTRUM, AMSTRAD, MSX

Un conocido espía de los servicios de inteligencia occidentales ha desaparecido cuando se encontraba cumpliendo una misión en la ciudad de CHERNOVSKA.

Su último comunicado transmitido decía: "RAM", y se sospecha que ésta pueda ser la clave de una importante operación bélica que puede llegar a desestabilizar la paz mundial.

Tu misión será la de conducir a "FOX", que es el miembro más cualificado de las C.E.O. (Comando Especial de Operaciones), hasta CHERNOVSKA para robar un prototipo aéreo cuya importancia bélica es altamente significativa.

EL JUEGO

El juego se desarrolla en diferentes escenarios: el bosque, el pueblo de CHERNOVSKA, la montaña y la base aérea.

Para ir superando con éxito el recorrido dispones de una serie de armas, además de la metralleta que llevas siempre contigo, que se encuentran repartidas por el territorio enemigo y que te serán de gran utilidad para ir acabando con los peligrosísimos adversarios. Algunas

de estas armas son: ametralladora, mortero, granadas...

Estas armas se encuentran en un lugar determinado, las usas y vuelven a quedar en el mismo sitio, no puedes llevarlas contigo continuamente. Para utilizarlas tienes que pulsar la tecla "A" cuando estés junto a ellas.

Cada tipo de arma está adaptada a las características del momento, por lo que para asegurarte un nivel de efectividad elevado es aconsejable que las uses cada vez que te las encuentres. En la mayoría de las ocasiones no pasarías de la zona en la que te encuentras si no fuese por la ayuda de estas armas.

A lo largo del camino te irás encontrando una serie de bidones que te darán vidas o granadas. Hay otro tipo de bidones que contienen combustible para el camión, pero éstos están situados a mayor altura que los anteriores; por tanto, para acceder a ellos debes utilizar el helicóptero.

Las granadas que vayas cogiendo se van acumulando en el marcador, apareciendo reflejada la cantidad que posees.

También hay dos vehículos que son de vital importancia para que puedas cumplir con éxito tu misión; estos vehículos son un "helicóptero portátil" y un "camión".

Para poner en marcha el camión necesitas combustible, que podrás conseguir en unos bidones que se encuentran a lo largo del recorrido. Normalmente para acceder a estos bidones deberás utilizar el helicóptero,

ya que están situados en zonas elevadas. Cuando quieras entrar en el camión tienes que pulsar la tecla "A" cuando estés situado a la altura de las ruedas delanteras.

El camión es fundamental para pasar la valla electrificada. También podrías sobrevolarla con el helicóptero, pero te verías sometido a un fuerte ataque antiaéreo, además del problema de quedarte sin combustible, por lo que sería muy arriesgado.

Si te introduces en el camión, eres inmune a cualquier ataque mientras estés en su interior. Por tanto, es fundamental que para conseguir llegar al lugar donde se encuentra el prototipo aéreo lleves el camión en todo momento, hasta el final; de no ser así no conseguirías acabar el juego.

Cuando llegues al final no tienes que bajarte del camión, automáticamente te introduces en el prototipo aéreo.

También puedes introducir el helicóptero en el interior del camión; con ello podrás transportarlo a cualquier lugar. Esto lo consigues pasando con el camión por encima del helicóptero.

Cada vez que necesites combustible para el helicóptero, independientemente de que quieras transportarlo o no, deberás introducirlo en el camión; de esta manera consigues el combustible necesario.

ENEMIGOS

Durante todo el juego te irás encontrando con diferentes enemigos; por tanto, su forma de atacarte y la forma de librarte de ellos va a ser distinta en cada caso. Algunos de estos enemigos son:

Soldados: Hay dos tipos de soldados, unos más resistentes que otros. Y aunque ambos te atacan a base de disparos, la forma de acabar con ellos es diferente: para eliminar a los soldados normales únicamente tienes que dispararles o bien que lanzarles granadas; por el contrario, para eliminar a los soldados más resistentes tienes que utilizar las ametralladoras que se encuentran por el lugar donde aparecen estos soldados.

Nidos de ametralladoras: Puedes esquivar los tiros lanzándote al suelo, pero hay un inconveniente, y es que al estar tumbado no puedes disparar. La forma idónea para acabar con ellos es sobrevolarlos con el helicóptero lanzando granadas a la vez o también poniéndote en pie entre los espacios de sus ráfagas y lanzar granadas a sus sacos de defensa.

Cañones y lanzamisiles: Cada cierto tiempo lanzan un cañonazo o un misil, dependiendo de que se trate de un cañón o de un lanzamisiles, automáticamente. Sólo puedes eliminarlos lanzando granadas.

Vehículos: Son una serie de tanques y de camiones provistos de cañones y lanzamisiles. Tienes que acabar con ellos a fuerza de lanzar varias granadas.

Nidos de helicópteros: Estos helicópteros van saliendo de detrás de los sacos. Puedes eliminarlos de diferentes formas:

— Lanzándoles granadas según van saliendo.

— Si vas con el helicóptero, puedes entablar con ellos un combate aéreo a base de granadas.

— Si no posees granadas y vas a pie, puedes tirarte al suelo y probablemente no te vean.

Aviones: Estos aviones lanzan misiles desde el aire. La única opción que tienes para librarte de ellos es agacharte, consiguiendo que al poco tiempo te ignoren.

En cualquiera de estos casos, si posees el camión, puedes introducirte en su interior, pasando automáticamente a ser inmune a cualquier ataque.

MARCADORES

Los marcadores consisten en una serie de indicadores situados en la parte inferior de la pantalla.

En la parte inferior izquierda hay un indicador que te señala el arma que estás utilizando en ese momento.

Seguidamente aparecen las vidas que te quedan para seguir jugando. Al lado de este marcador te encuentras un número que te indica la cantidad de granadas que posees.

En el extremo derecho de la pantalla aparece reflejado un objeto parpadeante; esto te indica que

para poder continuar con la misión necesitas ese objeto determinado.

CONTROLES

Las teclas de control vienen ya definidas, con lo cual no puedes redefinirlas; debes ajustarte a las que aparecen indicadas en el menú:

Q: Arriba.
A: Te tumbas en el suelo.
O: Izquierda.
P: Derecha.
M: Fuego.
N: Para lanzar granadas.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum 48K/128K

Rebobina la cinta, pulsa LOAD"" y ENTER. Pon en marcha tu reproductor. El programa se ejecutará automáticamente.

Si algo va mal, rebobina la cinta de nuevo y prueba a cargarla con un volumen distinto.

Amstrad

Rebobina la cinta hasta el principio. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) de forma simultánea. Pon

en marcha el cassette. El programa se cargará automáticamente.

Si algo va mal, rebobina la cinta de nuevo y prueba a cargarla con un volumen distinto.

MSX

Rebobina la cinta hasta el principio. Teclea en tu ordenador RUN"CAS:" y después pulsa ENTER. Pon en marcha el cassette. El programa se cargará automáticamente.

Si algo val mal, rebobina la cinta de nuevo y prueba a cargarla con un volumen distinto.

EQUIPO DE DESARROLLO

Programa: José Manuel Muñoz.
Gráficos para SP y MSX: Alfonso Fernández Borro.
Gráficos para Amstrad: ACE.
Música: T.P.M.
Programador de apoyo: Antonio Moya.
Portada: Alfonso Azpiri.
Grabación: CBS.
Distribución: Erbe Software.
Secretaria de producción: María Dolores Navarro.
Producción: Gabriel Nieto.

ERBE SOFTWARE, S. A.
C/ Serrano, 240. 28016 MADRID


topo
SOFT